

LA VENGEANCE DES PANDAS ROUX DE L'ESPACE !

Vous êtes une unité spéciale des PANDAS ROUX NINJAS DE L'ESPACE.
Vous avez été enlevés sur Terre. Vous êtes très en colère et vraiment, vraiment badass !!

DÉBUTER L'AVENTURE

Vous vous réveillez dans un SOUS-SOL DE LAS VEGAS.
Vous ignorez qui vous a envoyé sur Terre, mais vous le découvrirez
et vous prendrez votre PUTAIN DE VENGEANCE !

VOUS AVEZ 4 MISSIONS

1. Découvrir qui vous a amené sur Terre
2. Découvrir pourquoi ils ont fait ça
3. Trouver un moyen de vous venger
4. Trouver un moyen de rentrer chez vous

NOM

Vous devez choisir le nom de votre panda roux ninja.
Il doit contenir les mots ROUX, PANDA ou NINJA.
Faites-en un nom coloré et dangereux !

POINTS DE VIE

Vous n'avez aucun point de vie. Pourquoi n'avez-vous pas de points de vie ? Parce que vous êtes PUTAIN DE BADASS, voilà pourquoi. Quand vous êtes touché, vous souffrez comme un vrai panda roux et vous retournez vous battre pour vous venger.

De plus, les autres joueurs peuvent choisir une chose qu'ils aiment chez vous et une chose qu'ils n'aiment pas.

COMPÉTENCES

Choisissez une compétence dans laquelle vous êtes très doué (faites un ✓) et une compétence dans laquelle vous êtes moins doué que vous ne le pensez (faites un ✗).

- ÊTRE MORTEL : Vous tuez des gens. Sans frémir.
- ÊTRE MIGNON : Vous êtes un putain de panda roux !
- ÊTRE INVISIBLE : Personne ne vous remarque. PERSONNE...
- ÊTRE BIEN ÉQUIPÉ : Vous avez tout ce qu'il faut !
- ÊTRE PRÉPARÉ : Vous avez toujours un plan.
- ÊTRE DE L'ESPACE : Vous faites des trucs vraiment chelous...

SE BOUGER LE POPOTIN

Quand vous prenez un risque, lancez 1d6.

- 1-3 : ÉCHEC. Vous racontez ce qui se passe.
- 4-6 : VICTOIRE. Vous racontez ce qui se passe.

Vous pouvez aussi choisir de gagner en obtenant 1-3. Vous racontez ce qui se passe, mais le MJ peut vous infliger un REVERS dont vous ne pourrez pas vous sortir.

- > Si vous êtes très doué dans votre domaine, 1-3 est une victoire, et 4-6 est une ACTION PARFAITE.
- > Si vous n'êtes pas aussi bon que vous le croyez, 4-6 reste une victoire, mais le MJ inflige un revers à un autre joueur.
- > Employez ce que les gens n'aiment pas vous concernant pour vous aider. Lancez 2d6 et gardez le meilleur résultat.
- > Le MJ peut exploiter vos points forts pour vous mettre en difficulté. Lancez alors 2d6 et gardez le plus bas.

LES MÉCHANTS

- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| 1. Des ours ivres | 1. du KGB |
| 2. Un groupe de funk | 2. de la Terre creuse |
| 3. Des cyber-lézards | 3. de la mafia néerlandaise |
| 4. Des robots nazis fous | 4. de Mars |
| 5. Des mamans de footballeurs | 5. de la cité perdue de Mü |
| 6. Des ratons laveurs samourais | 6. d'une réalité alternative |

LEURS MOTIVATIONS

1. Voler 1 MILLIARD DE DOLLARS !
2. Créer une armée de clones
3. Trouver l'Atlantide
4. Envahir la Lune
5. Sauver les pandas. L'autre espèce.
6. Découvrir le secret de la vie éternelle

RETOUR À LA MAISON

1. Par un trou de ver. Un grand.
2. Avec une machine en panne.
3. Par un portail dans un immense bâtiment militaire.
4. Avec la fusée expérimentale des méchants.
5. Par sorcellerie (Eh oui, les sorcières existent bel et bien !).
6. Il n'y a pas de retour possible. DUR !

LEURS SECRETS

1. Ils sont fauchés.
2. Ils ont un chef secret. 2d6 pour définir le méchant boss.
3. Ils ont un repaire secret.
4. Ils ont un point faible stupide.
5. Ils ont un otage.
6. Un panda roux travaille pour eux.